

Cette campagne confrontera les investigateurs à Hastur l'Indicible lui-même, à son avatar ainsi qu'à son culte. Elle s'adresse à quatre ou cinq personnages expérimentés et que le surnaturel n'impressionne plus guère.

Scénario Geoffrey Guntz
Plan -

Introduction

En 1930, pour la première fois, des télescopes pointés vers le ciel observèrent Pluton, neuvième planète du système solaire. Les astronomes ne pouvaient se douter qu'ils n'avaient pu détecter Pluton auparavant, car elle ne se trouvait pas dans notre galaxie. En effet, le monde extra-terrestre et impitoyable de Yuggoth se trouvait à des dizaines d'années lumière, et les Fungi qui l'habitent l'ont transporté là dans un but précis : celui d'obtenir neuf corps célestes dont une certaine configuration permettra de convoquer leur dieu, Hastur. En plusieurs points du globe, ils préparent sa venue...

Avant de soupçonner la machination mondiale qui vise à rendre possible le réveil d'Hastur, le terrible Grand Ancien venu d'Aldebaran, les investigateurs seront confrontés à plusieurs reprises aux Mi-Go, les êtres répugnants qui l'organisent. Une fois que les Mi-Go ont investi le système solaire, ils ont cherché à coloniser les huit autres planètes, car ils avaient besoin d'une base à la surface de chacune d'elles pour mettre au point leur projet. Même s'il existait déjà une colonie de Fungi sur Terre, au sommet des Appalaches, ceux-ci descendaient d'une lignée venue sur notre planète il y a des millions d'années ; ils n'ont aucune connaissance des plans de leurs frères de Yuggoth qu'ils ont oublié depuis longtemps.

C'est sur les Alpes que les Fungi de Yuggoth ont jeté leur dévolu, le climat et l'altitude leur conviennent parfaitement. En janvier 1931, sept d'entre eux sont descendus des cieux et ont pénétré dans une station météo au sommet de l'Aiguille du Midi. Deux Fungi n'ont pas supporté le changement radical entre le vide sidéral et notre atmosphère, et ont péri spontanément durant l'invasion. Les cinq restants ont d'abord tué le chien de garde, puis l'un des deux scientifiques humains vivant sur le site, Bertrand Hartoin, de nationalité française. Son collègue suisse, Konrad Wurtemberg, a assisté au massacre et s'est enfui ; malheureusement il a perdu la raison, et a été interné dans un asile psychiatrique de Bern.

En avril 1933, peu après la proclamation d'Hitler à la chancellerie du troisième Reich, les nazis ont découvert la station météo et ce qui s'y tramait, du moins ils ont pris connaissance de l'existence des Mi-Go, tout en ignorant leurs plans. Ils ont fait feu sur un Fungus et l'ont abattu. Les Fungi qui restaient ont constaté leur infériorité numérique et ont décidé de pactiser avec cet allié inattendu. Pourvu que les nazis gardent leur station météo en permanence, les Mi-Go leur donneraient les secrets de fabrication d'armes de technologie extra-terrestre terribles, qui assureraient à Hitler la victoire. Seuls trois monstres restent en poste sur l'Aiguille du Midi, le quatrième, ingénieur expert en armes, ayant suivi les nazis à la forteresse d'Engelstein, à la frontière austro-allemande.

Partie I : L'Invasion des Mi-Go

Entrée en Scène

Mai 1933 - Plusieurs raisons pourraient amener les investigateurs à enquêter :

- ✓ Un proche parent de Wurtemberg par exemple, qui les aurait engagés pour réhabiliter le professeur.
- ✓ Ou alors, des paysans de la vallée qui auraient aperçu les cadavres des Mi-Go flottant sur un cours d'eau et n'auraient trouvé aucun secours du côté des autorités.
- ✓ Des clichés des créatures ont été pris par un journal local, cependant la structure moléculaire des Mi-Go les rend invisibles à la photographie. Le reporter chargé de l'enquête qui a ramené ces « preuves » passe aujourd'hui pour un plaisantin excentrique aux yeux de ses collègues.

Cette première partie de la campagne est inspirée de la nouvelle Celui qui chuchotait dans les Ténèbres, d'H.P. Lovecraft.

L'Asile Geisthaus de Bern

Voilà plus de deux ans que le professeur Wurtemberg est interné ici. En arrivant, il était presque sain d'esprit, quoi que traumatisé par le massacre de la station ; cependant, rester au milieu d'aliénés véritables, à qui il a répété cent fois son histoire, et subir des traitements lourds par des médecins sadiques, n'a pas arrangé son cas. Il mêle volontiers à son récit des éléments fantastiques tout droit sortis de son imagination, ou occulte certains détails. D'après lui, le soir du 17 janvier 1931, lui et le professeur Hartoin, qui prenaient leur café assis sur des rochers à l'extérieur de la station, pour contempler les étoiles, ont vu dans le ciel plusieurs éclairs verdâtres. Ils se sont précipités à l'intérieur pour observer le phénomène à l'aide d'outils astronomiques, mais il devait être trop tard car ils n'ont alors plus rien remarqué de particulier.

Le lendemain matin, ils ont retrouvé le cadavre de leur fidèle chien de montagne, Whisky, atrocement mutilé, devant la station. Ils l'ont enterré à quelques mètres de là et ont entamé une journée plutôt maussade. C'est vers dix-sept heures qu'ils ont remarqué que les murs vibraient légèrement. Tous les locaux ont été soudain envahis d'une lumière bleue aveuglante, les portes ont volé en éclats...

Konrad se souvient qu'il s'était réfugié derrière un secrétaire métallique retourné par un choc invisible. Des sueurs froides lui embuaient les yeux.

Bertrand, lui, était figé devant la porte de la station, debout, les bras ballants. C'est alors qu'une des créatures est entrée. Elle se traînait d'une façon répugnante sur six ou huit pattes qui s'entrechoquaient en cliquant, car elles étaient terminées par des pinces... L'abomination n'avait pas même une tête, mais une masse verte boursouflée

qui lui tenait lieu de chef, recouverte de protubérances vibratiles. Elle a approché Bertrand par derrière, a levé une de ses maigres pattes horribles, et lui a fendu le crâne comme un fruit trop mûr ; un morceau de calotte crânienne, auquel était encore attaché la chevelure du professeur, est tombé au sol, mais Hartoin ne bougeait toujours pas...

Le monstre a fouillé avec sa pince aiguë dans la tête ouverte, il en a extrait la cervelle et l'a examinée un moment, avant de la dissimulée soigneusement dans une ouverture de sa carapace chitineuse. Ensuite, il s'est remis en mouvement dans une agitation grandissante, et quelques uns de ses semblables, rejets contre nature de dieux d'autres mondes, sont entrés à sa suite.

Konrad Wurtemberg a poussé à leur intention le cri le plus désespéré qu'il pouvait, il a senti ses poumons éclater, puis il s'est dressé en une fraction de seconde et a couru comme l'instinct dictait aux hommes primitifs de courir lorsqu'une créature antédiluvienne était à leurs trousses. Il a dû bousculer un des crustacés extra-terrestres pour se frayer un passage vers la sortie, et a cru mourir d'effroi en sentant la moiteur glaciale et gluante de cette chose.

Les Bureaux de la Gazette Cisalpine

L'article sur les cadavres monstrueux flottant sur la rivière Guythe est paru le 18 janvier 1931, rédigé par Maxime Tournéur. Ça devait être un scoop, mais les cadres noirs à l'emplacement des photos ont plutôt attiré les quolibets, et les ventes ont chuté. Comme Tournéur était un bon journaliste et qu'il n'avait jamais commis d'erreur de sa carrière, il a malgré tout réussi à conserver son poste. L'article, intitulé : « Rencontre Surnaturelle », traîne toujours quelque part sur son bureau. En voici le contenu :

« C'est avec stupeur que les sieurs Hennequin et Kodiak, tous deux bergers de notre vallée, voisins et volontiers querelleurs à propos des limites de leur terrain, ont dû mettre hier soir leurs inimitiés de côté pour faire face à l'horreur. A la surface de la Guythe, qui sépare leurs deux propriétés, ils ont découvert deux étranges charognes portées d'on ne sait quel enfer par le courant. Les chiens refusaient de s'approcher de ces trucs – témoigne Albert Hennequin, 59 ans – ce qui est sûr, c'est que pour rien au monde j'aurais voulu voir ces choses en vie. Du côté de Philippe Kodiak, 61 ans, c'est la stupeur – vous vous rendez compte, moi et l'Albert on a descendu au village de suite, pour faire venir un gendarme, mais aucun qu'à voulu venir voir, sous prétexte qu'on était des vieux soulons. Dieu merci qu'ils ont pas attaqué le village, les crabes volants de la Guythe ! En effet, les créatures présentent certaines caractéristiques des crustacés, comme des membres segmentés terminés par des pinces. Cependant, elles possèdent les traits d'espèces très éloignées, comme des ailes de chauve-souris, et d'autres totalement inédits dans l'évolution et la morphologie comparative, telle que leur stupéfiante tête spongieuse recouverte d'appendices en doigts de gant. Alors a-t-on affaire à une sorte de fossile vivant, aux deux derniers repré-



sentants d'une espèce qui a survécu à la préhistoire dans cette seule région du monde, ou s'agit-il de pionniers à l'avance de leurs terribles semblables, venus d'un autre monde chimérique ? Là où la gendarmerie a refusé de poser le pied, votre serviteur a pris sur lui de couvrir l'événement, au risque de rencontrer l'un des monstres vivants. Les photographies de cet article feront probablement le tour du monde. Après s'être laissées admirer quelques heures, les carcasses ont finalement disparu avec leur secret. Elles avaient copieusement enflé – nous confie A. Hennequin – comme des ballons de baudruche, et y avait des gaz qui s'échappaient comme elles se ratatinaient, même qu'elles étaient rongées et moussaient tout rose. Finalement, les deux courageux bergers ont usé de perches pour éloigner les corps étrangers des rives auxquelles ils s'étaient accrochés, et ce qu'il en restait alors a été entraîné au loin. Seules ces photographies, témoins d'une révolution dans la conception de notre univers séculaire, demeurent. M. T. »

Les photographies n'étaient pas noires, elles ont simplement été ôtées de l'article par le rédacteur en chef qui jugeait que les laisser là eût été un manque de respect des lecteurs et une insulte à leur intelligence. En réalité, ce sont des photos de la Guythe devant laquelle posent les deux bergers, mais sans la moindre trace d'un monstre à la surface ; Tourneur conserve les deux clichés, une vue d'ensemble et un plan rapproché, dans son bureau.

Quant à Kodiak et Hennequin, ils vivent toujours dans la vallée avec leurs moutons. Le premier a établi un croquis assez fantasque et grossier d'un Mi-Go, et s'est armé pour le jour de leur invasion, le second fait courir des rumeurs sur un changement dans la région depuis l'incident, par exemple le fait que le professeur Hartoin, qui descendait régulièrement jouer aux cartes au village, refuse à présent de se montrer parce qu'il a découvert de terribles secrets avec ses instruments astronomiques et préfère les garder pour lui, alors qu'ils ont coûté la raison à son collègue suisse.

L'Aiguille du Midi

Il faut prendre deux téléphériques pour monter là-haut, et continuer à pieds avec de bonnes chaussures pendant au moins deux heures. Il n'y a presque rien au sommet, un refuge dont les murs défoncés ne constituent plus un abri que pour quelques oiseaux, une longue cabane en bois qui l'hiver devient une entreprise de découpe de pains de glace, et la station météo. Celle-ci est constituée d'un bâtiment principal hémisphérique qui fait une trentaine de mètres de diamètre, abritant tous les instruments scientifiques et les résultats des travaux, ainsi que de petits bâtiments rectangulaires qui servaient de pièces à vivre pour les savants, et d'accueil pour les visiteurs.

Près de l'entrée, un monticule de galets constitue la tombe de Whisky, le chien de la station. Il a même eu droit à une pierre tombale avec sa photo dans un cadre doré, et son nom. Il est toujours possible de l'exhumer, si c'est fait très discrètement, et on constatera alors sur un jet en Biologie que les profondes coupures sur les ossements ont été provoquées soit par un bec corné très dur, soit par des pinces de plusieurs centimètres de large. A l'intérieur de l'accueil visiteur, il n'y a personne, et guère de renseignements intéressants. Il s'agit surtout d'une exposition permanente des différentes roches de la région,

de photographies de paysages enneigés, et de matériel d'escalade. Quelques encarts sur bois expliquent les notions de base de météorologie. En fait, rien n'a été touché depuis deux ans, ce qui explique la poussière et le peu d'entretien de la collection.

Le bâtiment scientifique est quant à lui gardé par un officier nazi du nom de Kagelstroff, ainsi que quatre soldats allemands. Si on leur demande le motif de cette occupation, ils prétendent que Bertrand Hartoin seul ne peut pas gérer toute la station, et que le vif intérêt porté par le gouvernement allemand sur ses travaux lui permet de compter sur du personnel supplémentaire autant qu'il veut, alors que la France lui donne à peine assez de subventions pour maintenir les locaux en état. Ils seront très réticents à ce que les investigateurs rencontrent le professeur, argumentant qu'il a énormément de travail. Cependant, ils seront forcés pour ne pas éveiller les soupçons d'accepter une rencontre s'ils insistent un peu ; ils espèrent que les Mi-Go à l'intérieur sauront se débarrasser d'eux proprement.

La rencontre aura forcément lieu une fois la nuit tombée. Sous prétexte que le professeur a une maladie des yeux, la station sera plongée dans la presque obscurité. Les soldats et leur officier descendront au village pour la nuit, afin d'être sûrs de ne pas être mêlés à un massacre, alors que la guerre n'est pas déclarée. Le faux professeur les recevra dans un salon d'un des bâtiments rectangulaires. Il s'agit d'un Mi-Go dissimulé dans des vêtements amples, toutes pattes et ailes repliées, avec deux mains et un visage de cire ; il s'exprime à l'aide d'un module de technologie extra-terrestre qui ressemble à un gros cristal bleu enfermé dans une cage métallique, qu'il dissimule dans sa chemise. Sa voix est étrangement saccadée et résonnante. Il peut inventer n'importe quelle histoire pour éloigner les investigateurs, dire qu'il a aperçu une comète le 17 janvier 1931 et prétendre par exemple que c'est son magnétisme qui a anéanti la raison de Wurtemberg. En revanche, il mettra un temps fou à répondre à une question, même simple, parce que son module doit faire la traduction, ce qui risque d'éveiller les soupçons. Bien sûr, tant qu'il sera en vue des investigateurs, Hartoin n'esquissera jamais le moindre mouvement.

Si à un quelconque moment de la conversation, les investigateurs se rapprochent à moins d'un mètre de lui, une pince jaillira d'entre deux boutons de chemise pour les saisir au collet, et alors l'enveloppe vide se déchirera pour révéler son hôte. Tuer ce Mi-Go fera fuir immédiatement les deux autres, qui sont cachés ailleurs dans la station, et souhaiteront prévenir des renforts.

De Révélation en Révélation

Si les investigateurs se trouvent seuls dans la station, sans Mi-Go ni soldats nazis, ils auront tout loisir de fouiller le bâtiment principal, du moins pendant trois heures avant que les Mi-Go fuyards ne rameutent une douzaine de leurs semblables. Il est blindé, cependant la clef compliquée qui l'ouvre se trouve sur le corps vide du professeur Hartoin.

L'intérieur a été profondément altéré et dégradé par ses locataires extra-terrestres. Les murs de métal ont été recouverts d'une couche de chair rosâtre et chitineuse à moi-

tié vivante, qui dessine parfois des motifs complexes et obscènes. Du mucus orange supprime de ces protubérances maudites, et dégage une odeur épouvantable de bile et de soufre. Parmi les rares objets encore utilisables qui émergent de cette masse fangeuse, on trouvera notamment un genre de casque d'où partent de très nombreux fils, connectés à un cylindre de métal gris creux, à l'intérieur duquel se trouvent trois câbles de raccord terminés par une fiche complexe. Il s'utilise de concert avec ce qui ressemble à une boîte de conserve et comporte les trois pores femelles correspondants. Si la boîte est branchée dans le cylindre, et le casque posé sur la tête d'un investigateur, il entendra une voix résonner à l'intérieur :

« Je ferai tout ce que vous voudrez, mes bons maîtres, pourvu que vous me libériez de cet état intolérable ! Je sais faire marcher tous les instruments de la station... oui... je suis le professeur Hartoin, un éminent météorologue... bien sûr, vous pourrez utiliser nos installations pour localiser sur Terre le lieu adéquat où vous entamerez le rituel... oui... cherchez du côté du Caucase ! Le climat est favorable pour mes bons maîtres ! là ! là ! Hastur fhtagn ! »

Un bouton sur le côté de la boîte de conserve permet d'en ouvrir le couvercle. De la vapeur froide et blanchâtre s'en échappera alors en coulant lentement. Dedans, on trouve un cerveau humain parfaitement conservé. Mais laisser la boîte ouverte plus de trois minutes le détruit irréversiblement.

Un autre objet, encore plus étrange, risque d'attirer l'attention. Il s'agit d'une idole de pierre verte représentant Hastur dans sa forme la plus développée. Le matériau est totalement impossible à identifier, il s'agit d'un minerai extra-terrestre lisse et mât. Contempler cette statuette coûte 1d4/2d10 pts de SAN tant la représentation est fidèle.

La tête du grand ancien est une sphère aplatie, qui fait environ le tiers de sa longueur totale. Quatre longs appendices qui s'achèvent par un disque plat jaillissent de cette tête ; ils sont très fins et très allongés, de la même longueur que le corps environ. Au centre des orbites oculaires, on ne trouve pas des yeux, mais deux gros tentacules épais et forts. Au bas de la face très plate, semblable à celle d'un poisson des abysses, on trouve une bouche en fer à cheval très large, garnies d'innombrables petites dents aiguës.

C'est dans la gueule béante que se trouve la partie pensante d'Hastur, une sorte de torse humanoïde posé sur un tas de chair frémissante, là où devrait se trouver la langue, avec une tête propre qui a quelque chose de reptilien, une couronne d'excroissances osseuses, et des yeux qui bien que minuscules semblent infiniment rusés et maléfiques.

Le grand ancien a enfin un énorme corps boursouflé qui fait suite à sa tête sphérique sans cou, et qui est courbé à la manière d'un embryon, si bien que son extrémité est ramenée contre le menton. De chaque côté sont disposés trois bras qui pourraient sembler humains jusqu'au coude, avec une véritable épaule articulée, mais dont l'avant-bras recouvert d'écailles se termine en tentacule allongé et barbelé. Autant dire qu'Hastur est l'abomination suprême, un cauchemar vivant.

L'extrême précision des détails sur l'objet



n'est pas due à un artiste aux mains d'or, mais à la magie ; cette pièce a été rapportée de la bibliothèque de Celaeno, une lointaine planète dans une autre galaxie où sont entreposées toutes les connaissances de l'univers. Mieux qu'un texte, cet objet donne tous les renseignements sur Hastur s'il est manipulé correctement et par un sorcier expérimenté. Les Fungi maîtrisent cette magie, qui est pour eux confondue avec la technologie.

A priori, aucun investigateur n'a la capacité de faire fonctionner la statuette, à moins de réussir un jet en Mythe de Cthulhu avec malus de 15%. Mais c'est l'idole qui guidera leurs mains. Si les investigateurs la conservent et dorment à proximité, chaque nuit, il y a POU x2% de chances qu'ils soient somnambules, touchent la figurine et se laissent absorber 1d6 pts de Magie contre une révélation. S'ils n'ont plus de points de Magie, ils tombent dans le coma pour 1d12+12 heures. La bouche de l'idole s'ouvre alors au maximum, et à l'intérieur le torse humanoïde surmonté d'une tête à les yeux qui scintillent d'un rayon émeraude éblouissant ; elle délivre les secrets suivants, choisis aléatoirement, et acquis sous forme partiellement onirique :

- ✓ Hastur vit au fond du Lac de Hali, à Carcosa, près de l'étoile Aldébaran où il est né. Pour cette raison, il ne peut être convoqué que lorsqu'Aldébaran est visible dans le ciel nocturne.
- ✓ Les serviteurs d'Hastur sont les byakhees, de répugnantes créatures qui ont un abdomen d'abeille, des pattes griffues, et une tête de cheval en décomposition avec des mâchoires tranchantes. Ils peuvent voyager dans le vide sidéral et emporter n'importe quelle créature là-bas.
- ✓ Les Mi-Go vénèrent Hastur, sans être sa race dévouée au même titre que les byakhees. Certains humains particulièrement dégénérés ont également vendu leur âme au Grand Ancien.
- ✓ Hastur a un avatar qui se manifeste parfois sur Terre, sous la forme d'un homme long et maigre vêtu de haillons vivants, et dont le visage ignoble dévore ceux qui osent le contempler.
- ✓ Hastur peut posséder la victime humaine d'un sorcier. Dans ce cas, elle est prise de convulsions, ses membres se disloquent et deviennent gélatineux, et sa peau se couvre de cloques visqueuses.
- ✓ Pour convoquer Hastur, il faut disposer de neuf blocs de pierre, quelles que soient leurs dimensions, et les disposer en triangle, avec quatre blocs par côté. Ensuite, lorsqu'Hastur se manifeste, il peut évoluer librement et pour la durée qu'il désire dans la zone délimitée par les blocs. Par conséquent, ses adorateurs cherchent à constituer les triangles les plus vastes possibles.

Pour terminer, il existe des indices à l'intérieur des bâtiments rectangulaires occupés par les nazis. Ils sont fermés à clef, on peut y pénétrer grâce à un jet en Serrurerie ou en Coup de Pied avec malus de 10%. On y trouve quelques armes du type mitraillette et des machettes d'une part, des documents enfermés dans une cantine militaire d'autre part.

Ce sont des lettres sur un papier de

grande qualité estampillé Engelstein, avec le sceau de la forteresse. Il y est dit que le sujet enfermé à Engelstein ne se montre pas très coopératif, qu'il rechigne à livrer ses secrets, qu'il retarde sans cesse les échéances... Les soldats en poste à l'Aiguille du Midi sont chargés de faire pression sur ses semblables, ou de leur soutirer à eux aussi des informations, tout en espionnant leurs projets personnels en veillant à ce qu'ils ne menacent pas le Troisième Reich.

Forteresse d'Engelstein – Allemagne

Que ce soit en voiture ou en train, il n'est pas très difficile d'approcher de la forteresse. Le passage des frontières par exemple nécessite juste un contrôle d'identité. En revanche, pénétrer à l'intérieur relève de l'exploit. Il s'agit d'un très austère et massif bâtiment de pierres grises et de blindage métallique, d'où pendent ça et là des bannières figurant l'aigle impérial ou la croix gammée. Un détail risque de frapper les investigateurs, sur un jet en Idée, lorsqu'ils sont en vue du donjon militaire : quelque maussade ou clair qu'ait été le temps au cours de leur voyage, les cieux au-dessus d'Engelstein seront toujours plombés et menaçants, comme envahis de la fumée âcre d'un bûcher gigantesque, et la température dans ses environs immédiates ne dépasse pas les 8°C, y compris l'été, avec parfois des chutes violentes de grêlons, et des averses très locales. Cet état de fait n'a rien de naturel, bien entendu. Le Mi-Go qui vit dans ces murs a construit un engin compliqué, tout en tuyaux et en pistons, qui modifie le temps par ici et le lui rend plus commode.

A cause du froid ambiant, les gardes de la forteresse portent toujours leurs vêtements d'hiver, un épais pardessus en laine grise recouvert d'un ciré noir à capuchon. Ils sont quatre devant le portail principal, fusil à baïonnette dressé, et il existe une entrée plus discrète par l'arrière, protégée par deux gardes. A l'intérieur pourtant, les effectifs ne sont pas très importants, une vingtaine d'hommes à peine, ce qui compte tenu de la taille du bâtiment est ridicule ; mais le Mi-Go exige le moins possible d'humains autour de lui car il a horreur de ces créatures qu'il juge inférieures. Avec un peu de ruse, s'ils sont suffisamment convaincants pour le Gardien, les investigateurs peuvent pénétrer discrètement dans la forteresse.

Une poignée de soldats, las de cette forteresse si sombre et si froide, et de tout faire pour le confort d'un monstre abject qui ne leur offre rien en retour, hantent le rez-de-chaussée. On y trouve également les cuisines, le réfectoire, les salles de repos de jour, d'entraînement, et les vestiaires. Comme la forteresse a accueilli jusqu'à cinq cents soldats, les uniformes superflus sont très nombreux, et les investigateurs n'auront qu'à se servir pour ressortir inaperçus.

Le premier étage a été entièrement réquisitionné par le Fungus et on n'y trouve pas trace d'activité humaine. Toutes les meurtrières sont obstruées avec une pâte semi-organique qui ressemble à de la graisse où sont figés des fragments d'os, cependant, il n'y fait pas noir, car des perles flottent au centre de chaque pièce, à quelques centimètres du plafond, et diffusent sans chaleur une lumière blanche intense. Dans la chambre centrale, la plus grande, le Mi-Go travaille quand il n'a rien de mieux à faire

sur une arme qu'il doit livrer aux nazis en gage de sa loyauté. Il s'agit d'un canon portatif qui tire des carreaux de titane propulsés par un mélange argon-xénon à la vitesse de la lumière. Si un tel projectile atteint une cible de la taille d'un tank, non seulement il la désintègre, mais de plus le champ magnétique créé à l'impact et si puissant qu'il supprime toute vie dans un rayon de cinq mètres.

Heureusement, l'arme est loin d'être achevée, et le Mi-Go n'a pas l'intention de la présenter avant des lustres. C'est dans des chambres plus modestes qu'il dissimule ses objectifs et travaux véritables. En plus de risquer d'être confronté à la créature elle-même s'ils n'y prennent pas garde, les investigateurs y trouveront une pyramide jaune translucide, accompagnée d'un rouleau de papier de vingt centimètres de large pour près de quinze mètres de long. Dès qu'on touche une face en particulier de la pyramide (toucher les autres n'a aucun effet), celle-ci se met à clignoter en blanc, et un hologramme apparaît au-dessus, figurant les neuf planètes du système solaire en orbite autour de leur étoile. Les trajectoires sont très accélérées mais ralentissent à mesure qu'elles s'approchent d'une position d'équilibre.

Enfin, après deux minutes, tout le système se fige. A ce moment précis, dans l'espace, les neuf astres dessinent un triangle, avec quatre planètes par côté. Cela signifie en somme que si Hastur était invoqué dans ce triangle au moment opportun, il aurait tout loisir d'aller où bon lui semble dans le système solaire et de soumettre à sa volonté Mercure, Venus, Mars, Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune, Yuggoth et surtout la Terre pour une durée illimitée.

Le rouleau de papier est recouvert de chiffres minuscules, qui correspondent à des calculs infiniment complexes. Il faut réussir un jet de pourcentage sous 2x INT, un jet en Astronomie et surtout passer quinze heures de travail pour parvenir à les interpréter. Ils confondent les trajectoires pré-calculées de toutes les planètes, et établissent que la configuration indiquée par l'hologramme de la pyramide surviendra le 30 novembre 1933 à 19:05:00.

Un autre élément peut intéresser les investigateurs dans les affaires du Fungus. Il s'agit d'une carte en trois dimensions qui se matérialise au-dessus d'un rectangle de cristal dans lequel on distingue au repos des spirales brumeuses. La carte représente l'Europe, elle ne figure que les contours des reliefs en traits dorés, mis à part certaines zones qui sont entièrement colorées en rouge : en Italie, il y a Venise, un petit territoire au cœur de l'Ecosse, et une partie du Caucase. Ce sont les régions clefs à partir desquelles les Fungi préparent leur grand projet, les places fortes des fidèles d'Hastur.

Pour terminer, le deuxième étage comporte les dortoirs immenses, ainsi que les magasins de munitions et d'armement. Ceux-ci ont été grandement vidés parce qu'ils n'étaient plus utiles au peu de soldats de la forteresse, et que l'armée nazie est très active et réquisitionne tout le matériel possible, cependant, il reste suffisamment d'explosif pour rayer Engelstein de la carte. C'est également à ce niveau que se trouve la machine perturbatrice de météo fabriquée par le Fungus. La dérégler peut changer la forteresse en four ou en congélateur.



Partie II : Les Foyers Européens du Culte

Introduction

Les investigateurs ont de maigres indications sur les lieux où poursuivre leur enquête. Ils peuvent, peu importe l'ordre, se rendre en Ecosse, à Venise, ou dans le Caucase, plus exactement dans la région de Géorgie, cette dernière ayant été désignée à la fois par le professeur Hartoin et la carte du Fungus d'Engelstein. Cependant, le manque d'indices sur l'une ou l'autre destination peut faire hésiter les investigateurs sur l'utilité de se rendre sur place, c'est pourquoi le Gardien doit faire preuve d'imagination pour les attirer là-bas – par exemple, un bulletin radio spécial annonce que des créatures semblables à de gigantesques crustacés volants ont été aperçues tôt le matin dans un petit port de pêche près de Glasgow – et/ou les impliquer d'avantage, en intégrant la mort ou l'enlèvement d'un proche à l'affaire.

Chapitre α : Le Brouillard des Highlands

Voyage pour l'Ecosse

Atteindre cette destination prend trois jours environ. Il faut prendre le ferry de Calais à Douvres, prendre le train de Douvres à Londres et en changer une fois parvenu à la capitale pour monter à Glasgow. Ensuite, c'est une calèche qui emmènera les investigateurs à Puttingrahm, le lieu exact de leur enquête. Cependant, il n'existe pas d'auberge dans ce port de moins de cent âmes déposé au bord d'une rivière glacée pleine de saumons, pas pour les étrangers du moins, et aucun habitant ne leur offrira l'hospitalité, même contre de l'argent. Ils devront donc chaque fois qu'ils veulent grimper dans ces collines brumeuses et rocailleuses patienter l'heure que dure le voyage depuis Glasgow. Le premier paragraphe puise son inspiration dans la nouvelle Le Festival, par H.P.L.

Le Mystère du Loch

La rivière glacée de Puttingrahm, qui n'est guère autrement baptisée par les autochtones que Rivière, alimente une série de lacs de montagne à l'eau très claire, tellement que les galets du fond sont visibles même à quatre mètres de profondeur. C'est sous l'un de ces lacs que se trame un mystère d'envergure. Des cinq lochs de la région, c'est le seul dont l'eau ne soit pas potable, car très amère, et qui ne contient aucun poisson, ni aucune vie d'ailleurs. Des analyses chimiques ne donnent rien, l'eau ne semble contenir aucune impureté significative.

Des livres occultes parlent de cette région, ils racontent que les sorcières, au seizième siècle, empruntaient des passages secrets marqués par des dolmens dans les collines, qu'elles s'enfonçaient loin sous terre et participaient à des sabbats d'une fureur insensée. Il se trouve que ces passages existent toujours. Ils mènent à un réseau labyrinthique de grottes sous le lac dépourvu de vie, dont une caverne principale circulaire de quarante mètres de haut pour un kilomètre de diamètre.

Cette caverne est suffisamment éclairée pour distinguer à quinze mètres devant soi,

par des vasques de cuivre qui contiennent une huile épaisse et noire, donnant une flamme rouge. La caverne grouille de byakhees, accrochés au plafond, volant à mi-hauteur ou traînant sur le sol en dévorant la chair pourrie ; cependant, ils n'attaquent pas les humains, parce qu'ils sont dressés pour savoir que certains humains vénèrent Hastur. La seule réelle menace pour les investigateurs se trouve au centre du sanctuaire. Un mur circulaire d'un mètre de haut pour dix mètres de diamètre marque l'ouverture d'un puits insondable, fait d'un métal noir inconnu. Penché sur ce puits se trouve une statue d'or de vingt mètres de haut, représentant un humanoïde assis en tailleur, affublé d'un crâne de bouc en guise de tête. L'idole est creuse, cependant, elle sert d'urne à Tuzcha, le Grand Ancien semblable à une froide flamme verte dévorante, aux relents de décomposition. Dès que les investigateurs sont à dix mètres du puits, les orbites vides de la statue s'emplissent de flammes vertes, une odeur de putréfaction intense les prend à la gorge, et une voix extrêmement grave fait trembler toute la caverne :

« Voyageurs des Mondes, êtes-vous de ceux qui ont juré allégeance à l'Indicible ? Vous a-t-il autorisé à fouler ses domaines à travers les différentes régions sidérales en vous marquant de son sceau ? »

Il est inutile de répondre à cette question. Si les investigateurs possèdent la marque d'Hastur, ils seront autorisés à approcher du puits, sinon, Tuzcha s'extraira de la statue et les poursuivra jusqu'à les avoir réduits en poussière, massacrant au passage des centaines de byakhees, ou jusqu'à ce qu'ils aient réussi à fuir.

Le rebord du puits présente quatre sphères translucides, qui donnent une vision en temps réel de quatre mondes différents : la Lune, Vénus, Hali et Yuggoth. Si une sphère est enfoncée par imposition des mains, une colonne de lumière montera du puits et absorbera ceux qui s'y aventurent dans le monde désigné. Ces voyages sont décrits dans la troisième partie de la campagne.

Le Mendiant du Lac

Un autre mystère se trame à Puttingrahm, village décidément voué aux ténébres. Il n'y a qu'une seule église, qui semble vieille de dix siècles, même si la contrée a été évangélisée beaucoup plus récemment. En réalité, ce temple païen déjà connu à l'époque des celtes a été maquillé en église anglicane afin d'échapper au puritanisme et à l'Inquisition. Il est de forme presque circulaire, a des murs en briques blanches brutes scellées par du torchis, et un toit de chaume recouvrant des poutres ; il ressemble beaucoup à une habitation traditionnelle de l'Ecosse avant les Anglais. Cependant, régulièrement dans sa circonférence se découpent neuf ouvertures, une pour la porte de bois, percée d'un vide en forme de crucifix, et huit pour des vitraux assez élaborés, qui ont été faits par un artiste de grand talent. Les quatre premiers représentent des scènes bibliques célèbres : Abraham et le buisson ardent, l'arche de Noé, la fuite des Juifs hors d'Egypte, et Eve et le serpent. Les quatre autres sont beaucoup plus discutables, ils représentent respectivement des pêcheurs sur une barque allant à la ren-

contre d'un long personnage en haillons jaunes marchant sur les flots, ce même personnage, de dos, les pêcheurs prostrés à ses pieds, encore le personnage en haillons offrant aux pêcheurs une corbeille remplie de gros poissons luisants, et toujours cet homme mystérieux, tendant à un enfant un masque translucide d'une main, et se couvrant la face de l'autre. Si les villageois sont interrogés à propos du personnage, ils diront que le Roi en Jaune fait partie de leur folklore régional, qu'il s'agit d'un saint particulièrement populaire ici parce qu'il a secouru les pêcheurs en période de disette.

Il s'agit du même Roi en Jaune qui sert d'avatar à Hastur l'Indicible. Cet être répugnant vit dans les profondeurs d'un loch, et s'en échappe chaque fois que les folles litanies des pêcheurs fanatiques le tirent de son sommeil millénaire. Il est redevenu particulièrement actif au cours de l'année 1930, lorsque les Fungi ont mis en place leur incroyable projet cosmique. En réalité, tous les habitants de Puttingrahm sont ralliés à la cause du Grand Ancien, et se réunissent autour du loch chaque jeudi, les jeunes et les vieux, pour demander au Roi en Jaune ce qu'ils doivent faire. Pour cette raison, le jeudi entre minuit et cinq heures, il est très difficile d'approcher du village, cinq ou six personnes faisant des rondes de surveillance et éloignant les badauds au moyen de prétextes énormes.

Pour assister à l'une des cérémonies, les investigateurs devront venir à pieds depuis une certaine distance, et n'emprunter aucune route, si ce n'est quelques segments de sentiers forestiers. Du reste, la contrée est particulièrement effrayante la nuit, car la présence prolongée du Mal au cœur des terres les a corrompues et a déchaîné les malédictions dans ce coin perdu du monde. La lune se met parfois, pendant quelques instants, à luire d'un éclat rouge sang, les arbres semblent s'allonger démesurément vers le ciel, tels les griffes d'un spectre avide sorti du ventre de l'enfer, tandis que leurs branches basses fouettent l'air et écorchent les visages des égarés, le sol gronde d'une étrange menace, les chouettes ponctuent l'atmosphère de hululements sinistres.

Les cérémonies peuvent être observées à une trentaine de mètres de distance au mieux : les abords immédiats du loch sont dégagés, cependant à trente mètres à l'ouest se trouve un marais fort dangereux, car entre les nappes de boues traîtresses et les mares stagnantes s'étirent péniblement de longs arbres maigres, parfois assez rapprochés pour former un bouquet qui cacherait les investigateurs à l'assistance. De gros rochers gris crèvent également la surface de ce marais aux relents de putréfaction, et c'est en se tenant sur un de ces rochers que les investigateurs pourraient avoir les pieds au sec. Le rituel a lieu de la manière suivante : pour commencer, les femmes et les enfants s'écartent au maximum des flots, reculant jusqu'à la lisière du marais. Ensuite, les hommes s'avancent, entrent dans l'eau et entament des chants sourds et cacophoniques qui pourraient être ceux d'un bonze dément. L'eau du loch se met à bouillir intensément, des volutes de vapeur blanche s'échappent des bulles qui crèvent à la surface. Et puis la scène s'éclaire. Une seule étoile dans les cieux, qui paraît juste à la verticale des étranges protagonistes, enfle et s'étend jusqu'à devenir un soleil, rouge et menaçant, une supernova. Un jet en Astronomie per-



met de déterminer qu'il s'agit d'Aldébaran, dans la constellation du Taureau. Sous la maléfique influence de l'étoile rouge, tombeau d'Hastur l'Indicible, une chose venue des profondeurs du lac en soulève lentement la surface, comme une larve immonde qui chercherait à déchirer la gangue gluante qui la retient prisonnière. Un îlot apparaît soudain sur le loch, à moins de vingt mètres du rivage, un îlot fait de crânes humains empilés, leurs orbites creuses emplies de limon et d'algues. A son sommet se tient une forme accroupie ou prostrée, et qui se met debout lentement, pas tout à fait aussi grande qu'un cheval, mais nettement plus grande qu'un homme. Les haillons livides que porte l'apparition semblent dégouliner d'un jaune nauséux, ses mains et ses pieds disparaissent dans les amples replis de sa tige déchiquetée, et de sa tête recouverte d'un capuchon pointu, on n'aperçoit qu'un masque figé, d'une couleur si troublante qu'elle paraît se modifier sans cesse. La chose avance vers ses fidèles, sans pour autant bouger les jambes, elle flotte simplement à quelques centimètres de l'eau en-dessous. Enfin, sa voix tranchante comme des rasoirs retentit sur un ton impérieux :

« Vous paraissez devant moi, misérables, alors que vous mettez en péril des projets qui dépassent votre entendement et requièrent toute l'attention de votre Maître ? Vous êtes des animaux, des êtres ridiculement primitifs que je pourrais substituer par des golems faits de la boue de ce lac... Qu'avez-vous à m'annoncer ?

- Soyez clément, par pitié, Maître ! Nos meilleurs druides souffrent de cataracte à force d'étudier les textes sacrés dont vous nous avez fait cadeau. Nos meilleurs artisans étudient le moyen de...

- C'est insuffisant... ! »

La tige du Roi en Jaune se ramasse un instant sur sa silhouette décharnée, puis elle se gonfle soudain, et ses pans sont projetés comme des vipères frappantes sur l'impudent le plus proche de lui. Les bords en haillons effleurent son corps avant de revenir pendre autour de l'avatar. Quelques secondes plus tard, une flaque rouge s'étend sur l'eau autour de la taille du malheureux, tandis que sa tête proprement tranchée, son bras gauche et quelques doigts de la main droite se détachent et coulent dans l'eau calme. Le Roi en Jaune reprend son anathème, vitupérant et persiflant comme jamais :

« Vous ignorez apparemment qu'une autre race fidèle à votre Maître a comblé ses attentes, qu'elle est parvenue à une telle excellence dans les pratiques occultes et la technologie qu'elle a pu amener sa propre planète dans votre galaxie, afin de faciliter votre travail... En quoi méritez-vous tant de sacrifices ? En quoi pouvez-vous servir nos plans, vous qui êtes incapables de survivre dans l'espace ? Je ne vous garderai en vie que pour vous utiliser en trompant vos semblables ; car bien que je puisse tous les anéantir d'un geste, et vous avec, j'ai l'imprudence de vouloir me délecter de l'extinction lente et douloureuse de votre espèce.

- Maître, nous nous agenouillons devant vous et nous en sommes indignes. D'ici à votre prochaine visite, les druides de notre église maîtri-

seront votre savoir, et les artisans de nos forges fabriqueront les tenues qui nous feront voyager dans...

- Assez ! Je suis las de vos promesses ! Agissez et ne me décevez plus, ou éprouvez mon courroux ! »

Sur ces paroles, le Roi en Jaune effectue un demi-tour instantané et retourne sur son îlot qui sombre déjà dans les flots. Certains pêcheurs jettent à l'eau un filet qui était étendu au fond d'une barque échouée, afin de récupérer les morceaux de leur camarade démembré quelques minutes plus tôt. La cérémonie a durement éprouvé la communauté, qui se disperse en silence, l'air grave.

Sous l'Eglise

Il existe un passage secret accessible à partir de l'autel. En journée, un révérend prie en permanence dans l'église ; il cadenasse la porte aux alentours de dix-huit heures et rentre chez lui. Lorsque la nuit est déjà avancée, un groupe de personnages encapuchonnés, tout de blanc vêtus, ouvrent le cadenas avec un clef pendue au cou de l'un d'entre eux, pénètrent dans l'église et font coulisser l'autel pour révéler le passage secret. Ils referment la porte de l'église derrière eux. Pour les suivre sans se faire repérer, il faut donc cisailler le cadenas et le remplacer par un cadenas semblable, ou trouver un autre subterfuge. Le passage secret en revanche reste ouvert. Les six vieillards qui s'introduisent ici chaque nuit ont été des notables du village, mais ne travaillent plus depuis longtemps. On les appelle les druides, ils font office de sages et consacrent leurs nuits à l'étude de textes diaboliques se rapportant à leur culte.

L'escalier de pierre dissimulé par l'autel mène à un corridor dans lequel sont exposés les outils très usés de druides de l'ancien temps. Il y a un chaudron, un bâton de pluie, un bâton de sorcier, une serpe, des crânes, des diadèmes, et une série de gravures sur parchemin, presque illisibles parce que tachées de terre et de toiles d'araignée, qui montrent des druides préparant des potions, faisant de la cueillette ou scalplant des prisonniers.

Au bout du corridor se trouve une salle de travail fermée par de lourdes portes de chêne massif, frappées du Signe Jaune. A l'intérieur, les six druides doivent déchiffrer, comprendre et interpréter des textes runiques écrits sur des fragments de roche. A l'origine, le texte était inscrit sur un météore envoyé par Hastur depuis son antre, il s'est écrasé quelque part dans la forêt proche de Puttingrahm, laissant un cratère de six mètres de diamètre. Si les investigateurs font des recherches quant à une chute de météorites dans la région, ils trouveront trace de l'événement dans le journal local de janvier 1930.

Si les druides sont interrompus, ils invoqueront un byakhee pour les défendre. Les formules qu'ils cherchent à étudier leur permettront de conjurer Hastur une fois le moment venu. Si les investigateurs parviennent à en capturer ou à en tuer un, ils remarqueront au creux de sa paume un symbole fait à l'aide d'un fer rouge. Il s'agit d'une rune viking, difficile à identifier car très ancienne et déjà peu usitée à l'époque. Le secours d'une grande bibliothèque sera nécessaire. Elle signifie Celui qui ne doit pas être nommé.

Sous la forge

On peut soupçonner, après avoir assisté à la cérémonie, qu'il se trame quelque chose dans la seule forge de Puttingrahm. En effet, des artisans y fabriquent les scaphandres destinés à l'exploration de Vénus, de la Lune et de Yuggoth par des êtres humains. Certains aménagements sont nécessaires à la surface de ces différents astres pour permettre le rituel de libération d'Hastur. Le travail est très délicat, il nécessite des matériaux rares et coûteux, en partie volés à l'armée par les villageois qui se sont battus en 1914-18. En bricolant un masque à gaz de la Grande Guerre, un scaphandre de plongeur et diverses pièces de métal et de cuir, les artisans espèrent obtenir une protection suffisamment solide, sans oublier qu'elle doit laisser un semblant de liberté pour faire des études sur le terrain.

Le cordonnier, le tonnelier et le forgeron travaillent à ces armures chaque soir, de vingt-deux heures à une heure environ. Leur prototype est terminé, ils fabriquent à présent douze modèles semblables en même temps. Ils seront terminés sous cinq jours.

Grossièrement, le prototype ressemble à un scaphandre de plongée ; des soufflets en cuir ornent les épaules, sur le casque est fixé un masque de caoutchouc noir terminé par un tuyau épais. De nombreuses lanières de cuirs rivetées ornent la combinaison. Certaines soutiennent des besaces renfermant des outils basiques de mécanique.

Enfin, un lourd sac à dos est fixé à l'arrière, il assure le maintien au sol en faible gravité, et abrite une chandelle à oxygène et son système de combustion.

Chapitre β : Mort à Venise

La Ville sur les Flots

Il n'est pas très difficile de se rendre à Venise depuis la France. Cependant, les investigateurs risqueront d'être surpris en arrivant. L'atmosphère de la ville a énormément changé ces trois dernières années. Il y a quelque chose de pourri qui se cache sous le pavé et guette les innocents. Ainsi, ils assisteront à des scènes de rue d'une rare sauvagerie – un policier tabassant un suspect jusqu'à la mort, des amants qui fornicquent à la vue de tout le monde sur une pelouse publique, des vandales qui saccagent une église sans que personne n'intervienne...

Bien que l'Italie soit sous le joug des fascistes, de telles scènes paraîtraient scandaleuses n'importe où ailleurs. D'autre part, le célèbre carnaval paraît être fêté à longueur d'année : beaucoup de gens portent un masque, ou encore un lourd costume de scène, y compris des commerçants et des badauds.

Les façades ont été décorées de fleurs et de feuilles, on y a pendu des toiles et des grands pans d'étoffe. Un outrageux et criard assortiment de breloques recouvre chaque parcelle, comme si l'on se trouvait dans un immense théâtre dont les Vénitiens étaient les acteurs.

Bien entendu, personne n'a l'air de trouver la situation anormale. Le comble, c'est qu'aucun portrait ou représentation de Benito Mussolini ou de son parti n'apparaissent nulle part, alors qu'il est omniprésent dans tout le reste du pays, comme si quelque chose de plus fascinant captait toute l'atten-



tion des Vénitiens.

Les responsables de ce maléfice étrange appartiennent tous à une secte vénérant Hastur. Fin 1930, ils ont monté une troupe de théâtre et joué *Le Roi en Jaune*, la diabolique pièce provoquant la folie et le chaos, plongeant ainsi Venise dans la décadence la plus complète. Exerçant une fascination croissante sur les Vénitiens, la pièce était jouée tous les soirs à guichet fermé dans le plus populaire établissement de spectacle de la ville, pendant un an.

Les investigateurs peuvent descendre dans n'importe quel hôtel, en fonction de leurs moyens, du très économique au palace cinq étoiles. Cependant, il vaudrait mieux pour eux ne pas s'aventurer la nuit dans les rues désertes. Dès que le soleil se couche, ils pourront remarquer que tout le monde rentre chez soi et y dort ; ceux qui ont traîné tard dans un café s'endorment sur le comptoir et sont enfermés jusqu'à l'ouverture de l'établissement le lendemain matin. Le couvre-feu est un autre effet produit par la folie qui a gagné la ville. Tout autour des maisons, l'eau stagnante prend alors une teinte verte fluorescente, et libère une épouvantable odeur de décomposition. Si les investigateurs s'attardent autour de ces canaux putrides, ils verront à coup sûr un zombie s'en extirper, sa chair jaunâtre et gélatineuse dégoulinant sur ses os, et les attaquer de ses griffes acérées.

Premiers Indices

En se baladant quelques temps dans les rues, les investigateurs remarqueront au bout d'un moment qu'ils voient souvent la même affiche placardée sur les murs. Il s'agit d'une invitation à se rendre à la représentation du *Roi en Jaune*, « la plus appréciée et la plus surprenante pièce de cette année », tous les soirs à 20h00 à l'Opéra Lucrèce. L'affiche et toute jaunie, abîmée par la pluie et en lambeaux dans sa partie basse ; en effet, aucune de ces affiches n'a plus été collée depuis plus d'un an. Il s'agit pourtant d'un indice capital de l'enquête.

Si les investigateurs se rendent au théâtre, ils le trouveront splendide, rehaussé de nombreuses figurines et sculptures d'or, avec un système de ventilation très sophistiqué, des escaliers mécaniques, tous les aménagements étant postérieurs à 1930. Aucune pièce n'y a été jouée depuis le *Roi en Jaune*, mais il est toujours entretenu.

A part la salle de spectacle, le grand hall abritant les statues de Lucrèce, Vénus, Apollon et le *Roi en Jaune* dessert également les bureaux de la direction, des cuisines qui alimentent un restaurant très réputé où les investigateurs pourront déjeuner s'ils ont des moyens confortables, les locaux des agents de maintenance, et les loges des artistes. Ces dernières sont presque vides de tout accessoire, il reste en tout et pour tout un masque de verre translucide partiellement teinté de vert et de rouge qui devait couvrir le visage de l'acteur interprétant l'avatar d'Hastur, une série de perruques poudrées, et un grand manteau rouge.

Les décors sont dans la salle de spectacle, soigneusement empilés et posés contre un mur latéral de la scène. Il y a un laboratoire de chimiste du XVIII^{ème} siècle, une rue de Paris, une forêt sombre, et un temple de marbre. Un drap noir très épais roulé et ficelé par des cordages repose au pied des décors, il devait être accroché au rideau lors

des représentations, et comporte en son centre un Signe Jaune brodé de fils d'or. En se promenant dans la luxueuse salle aux boiserie dorées et aux fauteuils de velours, les investigateurs trouveront des marques curieuses de déchéance, un siège entièrement recouvert de morsures humaines, des taches de sang, des brûlures... comme si le public avait été un ramassis de malades mentaux tous plus agressifs les uns que les autres.

Le directeur du théâtre, Primo Luciano, sera transporté de joie qu'on vienne frapper à sa porte. C'est un homme courtaud au teint cireux, les yeux environnés de cernes noirs profondes, aux lambeaux de chevelure collés par la sueur, toujours mis dans un costume noir impeccable et des chaussures de cuir qui achèvent de le faire ressembler à un croque-mort. On dirait qu'il n'a pas fermé l'œil depuis un siècle. Dès qu'on évoque le *Roi en Jaune*, il s'anime, fait des envolées lyriques à coups de « Quel succès mesdames et messieurs, quel succès pour mon théâtre ! » et est persuadé que les investigateurs sont venus parce qu'ils voulaient monter la pièce à nouveau et la jouer ici même. Il conserve le manuscrit du *Roi en Jaune* dans le coffre fort de son bureau, et ne le prêtera aux investigateurs que si ceux-ci lui signent un contrat pour au minimum trois représentations.

Si on lui demande ce que la troupe qui l'avait jouée précédemment est devenue, il fondra en larmes. Ces gens-là étaient de vrais artistes, ils ne jouaient que par amour du théâtre et ne touchaient leur cachet modeste qu'à la fin d'une saison. Ils auraient pu exiger des fortunes et au lieu de cela, ils sont partis sans même demander leur dernière paye. Ils étaient originaires de Venise, mais n'étaient pas du tout connus, se contentant de jouer pour eux-mêmes dans quelque obscur crypte ou salle secrète. Leur premier essai à l'opéra Lucrèce a tellement emballé le directeur qu'il a immédiatement proposé un contrat de cinquante représentations pour un trimestre, qui a été reconduit plusieurs fois à cause de son gigantesque succès. Ce qui est le plus étrange, c'est qu'il n'a presque jamais rien su d'eux. Il ignorait leurs noms à tous les huit, excepté celui de leur meneur, qui traitait les affaires avec lui, et se faisait appeler Dante Valentino.

Valentino lui avait tendu le script en prétendant que son aïeul lui-même l'avait écrit et avait pour cela passé trente ans à croupir à la Bastille, en France, parce qu'à l'époque les gens n'étaient pas raisonnables, les esprits peu ouverts, et la pièce avait choqué. Mais il était persuadé que Primo Luciano n'était pas « de cette race » et qu'il accepterait que cette merveille lyrique soit jouée entre ses murs. En acceptant, Luciano a connu une gloire sans précédent, plus qu'aucun directeur de théâtre.

Sa renommée atteignant son apogée, il a reçu la visite du Duce, venu de Rome avec un détachement de trente officiers vêtus pour la parade. Mussolini était partagé en sortant du spectacle, il lui semblait avoir apprécié ce qu'il avait vu, mais ne pouvait étrangement se rappeler aucune réplique. Il décida pourtant d'octroyer à Luciano des lauriers d'or, qu'il a exposé dans son bureau, au-dessus de la cheminée, et de lui remettre un prix du divertissement sous forme de diplôme. Le lendemain, un incident est survenu alors que les trente officiers fascistes venus de Rome pillèrent, incendièrent, violèrent et tuèrent dans le sud de Venise. Le Duce les a fait ar-

rêter et fusiller, et s'en est retourné seul à la capitale.

Quant à Valentino, c'était un érudit et Luciano se souvient qu'il envoyait souvent des coursiers à la bibliothèque municipale pour lui chercher des livres. Peut-être que si les investigateurs s'y rendaient, le bibliothécaire les renseignerait sur le moyen de le rencontrer.

Le Manuscrit Diabolique

Le livre qui repose dans le coffre-fort de Primo Luciano est un exemplaire unique. Il s'agit du seul exemplaire encore existant de l'édition française du *Roi en Jaune*, imprimée à Paris en 1752, une pièce écrite en une nuit par le baron Erasme Valentin de Rouet. Il mesure 22x15 cm, est en parfait état de conservation sauf pour les taches brunes qui mouchètent les pages blanc ivoire, et dort dans une couverture de cuir noir marquée d'un Signe Jaune fait à la cire dorée, attachée par des fermoirs ouvragés d'argent massif.

La pièce raconte l'histoire d'un chimiste français qui se livrait parfois à des expériences occultes interdites. Il tentait de faire traverser les barrières de l'espace et du temps à des entités sévissant dans d'autres mondes, et y passait toute sa fortune et toute sa raison, ne reculant ni devant les sacrifices humains, ni devant les auto-mutilations. Alors qu'il était bien vieux et bien malade, et qu'il était en passe de renoncer, un incendie s'est déclaré dans sa grange et il y perdit tous ses chevaux. Un corps céleste avait traversé le toit et détruit le bâtiment. Y voyant un signe, il fendit le rocher céleste de quelques pouces de diamètre, et y trouva ce qu'il avait cherché toute sa vie. Une boîte de Pandore. Un cube de pierre noire dont deux des faces opposées étaient percées d'un trou sans fond, et pourtant les trous ne communiquaient pas entre eux. Un souffle glacé et bleuâtre s'échappa du cube et se répandit sur le sol qui gela aussitôt, puis de l'ombre qui s'étendait de plus en plus sur les dalles de son château s'éleva un personnage aux haillons décolorés devant lequel il se prosterna. Le baron Valentin, auteur et personnage de la pièce, fut ainsi le premier disciple mortel du *Roi en Jaune*. Avec lui, il se livra aux pires atrocités, truida, trompa et malmena ses semblables comme un scélérat de la pire espèce. Lorsque le *Roi en Jaune* se répandit sa parole maléfique de par le monde, le baron Valentin, âgé de quatre-vingt-dix ans, écrivit son histoire. C'est ainsi que s'achève la pièce.

Il est possible d'en savoir plus. Aucun livre sur la noblesse française ne fait mention du baron Valentin, ce qui tend à prouver qu'il n'a jamais existé. Cependant, certains livres sur les mages des siècles passés en font mention. Il y est dit qu'Erasme Valentin, baron de Rouet, a été arrêté en 1752 peu après que son manuscrit ait été publié.

C'était un vieil homme, mais il vécut encore trente ans dans l'inconfort de sa cellule, atteignant l'âge canonique de cent vingt ans, ce qui n'a bien sûr jamais été reconnu par ses médecins. Des trois gendarmes participant à son arrestation, deux ont été aspirés par un étrange cube noir que possédait le baron, et n'ont jamais été retrouvés. Le château a été brûlé avec tout ce qu'il y avait dedans, et probablement ce cube. Rien ne fait mention de son emplacement.

Le Descendant

Dante Valentino vit dans une maison qui a été autrefois l'une des plus belles et luxueuses de Venise, quoi qu'elle ne soit pas



parmi les plus spacieuses. Derrière le portail branlant s'étendent un potager envahi par les mauvaises herbes, et une allée bordée d'oliviers nouveaux, qui mène tout droit à un patio sous serre. Les carreaux sont sales et brisés pour la plupart. La maison de pierre n'a qu'un étage, ses fenêtres sont protégées par des croisillons de plomb et des vitraux colorés ; le toit d'ardoises en mauvais état est bordé de nombreuses statues de nymphes dont la plupart sont brisées.

La porte d'entrée n'est jamais fermée, cependant, la politesse veut qu'on y frappe, et dans ce cas, après des quintes de toux interminables et des grognements ponctués d'injures, un vieillard voûté viendra ouvrir. Ses longs cheveux blancs bouclés pendent jusqu'à ses épaules, ses yeux sont entièrement gris, ses mains blanches serrées sur une canne d'ivoire terminée par une patte de lion, et il porte un costume à carreaux élimé ainsi que des pantoufles fatiguées. Il est difficile de l'imaginer avec un port noble et dans un costume de scène majestueux, pourtant, il s'agit bien de Dante Valentino, l'un des comédiens les plus talentueux du monde. Les paroles empoisonnées du Roi en Jaune ont rongé son esprit, et il présente certains signes de nervosité avancée, comme un regard fou de temps à autres qui fuit en tous sens avant de revenir à la normale.

Dante Valentino n'est pas ouvertement hostile, et restera courtois avec les investigateurs. Cependant, dès que l'occasion s'en présentera, il leur proposera d'assister à une grande fête qu'il donne dans les sous-sols de sa propriété au moins une fois par semaine. Ce genre de réception commence aux alentours de vingt-trois heures, alors que la maison se remplit de monde. Tout le monde porte un accoutrement théâtral plus ou moins complet. Des concours de poésie sont organisés dans le salon, suivis de quelques démonstrations de chant et d'improvisations scéniques. Ensuite, lorsque le vin a coulé à flots, les deux portes de métal de la bibliothèque, supportant des têtes de lion de bronze qui sont l'emblème de la famille Valentino de Rouet, s'ouvrent sur les catacombes. Au hasard du dédale de couloirs et d'escaliers, on tombe sur un jeune talent gâché, affalé sur le sol et blême comme un cadavre, ayant fumé plus d'opium que de raison, ou sur un Signe Jaune, terrible et menaçant, tracé sur le mur avec une curieuse peinture phosphorescente qui dégouline jusqu'au sol.

Bien entendu, Dante Valentino n'a pas l'intention de laisser les investigateurs s'en aller vivant. Plusieurs de ses invités sont des assassins, des prédateurs de l'espèce humaine qui n'ont d'autre plaisir dans la vie que de faire goûter de la chair à leur lame. Ils fondront sur les investigateurs après les avoir encerclés, dissimulés par leurs masques, tireront leurs couteaux et plongeront comme des fauves. Néanmoins, les investigateurs auront peut-être la possibilité de faire échouer un plan de l'Indicible s'ils sont perspicaces. Quelque part dans le labyrinthe des catacombes se trouve l'entrée d'un lieu de culte secret dont Dante Valentino est l'un des apôtres. Pour chaque demi-heure passée en-bas, les investigateurs auront droit à un jet en Trouver Objet Caché, qui leur indiquera qu'une portion de mur dissimule un passage secret coulissant. L'une des briques s'enfonce lorsque l'on appuie dessus et ouvre la voie. Au-delà, un corridor de quatre mètres de large s'enfonce

dans les ténèbres. De l'eau coule dans des chéneaux au pied des murs de part et d'autre du passage, ce qui fait penser à une section d'égouts très anciens. Plusieurs fois, le passage se sépare en deux ou trois plus petits, cependant ils sont tous éboulés et seul le chemin central mène quelque part.

Au fur et à mesure qu'ils avanceront dans cette voie, les investigateurs entendront s'amplifier une horrible cacophonie, apparemment commise par un orgue désaccordé entre les mains d'un dément. Ils aboutissent devant les portes de pierre d'une étrange chapelle souterraine. Le linteau porte ces inscriptions, en italien moyen-âgeux :

« Ici nous bâtimez notre sanctuaire sacré en l'an de grâce 1230, et nous nous y réfugiâmes lorsque ceux qui ne croyaient pas en l'Indicible voulurent nous mettre à mort. »

La chapelle a la forme d'un polygone à neuf côtés, son plafond est creusé comme le dessous d'un chapiteau, à douze mètres de hauteur, son diamètre fait dans les vingt mètres. Contre le mur opposé à l'entrée se trouvent à chaque extrémité deux statues d'or massif de deux mètres de haut, reproduisant fidèlement celle que les investigateurs ont peut-être découverte à la station météo, mais sans ses propriétés magiques. Entre le deux luit un gigantesque Signe Jaune, de la même peinture phosphorescente que ceux observés plus haut, qui clignote étrangement et disparaît parfois quelques dixièmes de seconde pour laisser apparaître un vortex rouge vaporeux et menaçant. Des carcasses humaines ensanglantées jonchent le sol et pendent à des crocs de boucher un peu partout. D'autres prisonniers, sans vie mais pas encore mutilés, sont crucifiés sur les murs. La chapelle est éclairée par des candélabres de fer figurant un tentacule octopode enroulé autour d'un cierge blanc. L'autel, qui ressemble à un pavé de magma luisant mais n'émet aucune chaleur, est encombré de nombreux grimoires.

Un antique clavecin aux tuyaux d'os joue la musique que les investigateurs ont entendue, il se trouve au-dessus de la porte d'entrée, sur un balcon, et un curieux personnage en haillons rouge sombre est courbé sur le clavier comme un saule malade, ses mains diaphanes sautillant sur les touches à une vitesse effrayante.

Un escalier descend au milieu de la chapelle ; c'est de là que viendront bientôt trois autres personnages en haillons bleus si les investigateurs tardent à s'éclipser. Tous les trois portent un lourd collier d'or auquel pend une rune de fer, qui une fois chauffée au rouge sert à marquer les initiés. Il faut aux investigateurs l'un de ces colliers pour emprunter le puits entre les mondes qui se trouve en Écosse. Ils devront, comme les trois prêtres, mordre la chair de leur paume avec ce symbole maléfique. Pendant les quelques secondes que dure l'opération, ils verront un lac aux eaux jaune-orange dont la surface immense et lisse comme un miroir se déforme et devient convexe, très lentement, poussée par un Léviathan colossal qui arrive des profondeurs.

Tandis que les trois personnages en haillons sombres s'avancent à la rencontre des investigateurs, l'organiste s'arrête de

jouer et descend de sa chaire. Il s'agit de Dante Valentino, qui sourit sournement :

« Vous ne pouvez vous empêcher de fouiner partout, mes amis. Vous voici descendus dans la gueule de l'enfer, le sanctuaire de Celui qui ne doit pas être nommé. Tous les fidèles de notre culte à travers le monde sont venus s'imprégner de son atmosphère nauséabonde, et ont emporté la marque de l'Indicible avec eux. Nos ancêtres formaient déjà des soldats il y a mille ans, et nos descendants continueront de former les privilégiés lorsque Notre Maître habitera notre galaxie. Le temps est proche. Hélas, vous ne le verrez jamais... »

Les quatre dignitaires du culte ne s'attaquent pas directement aux investigateurs. Ils vont d'abord se laisser posséder par l'absence de leur maître. Durant la transformation, ils s'écroulent au sol comme des pantins, leur peau devient translucide et gélatineuse, et leurs membres apparemment dépourvus de toute ossature s'agitent mollement comme des tentacules autour de leur tronc, tandis que celui-ci s'ouvre en deux et fait apparaître par la plaie béante des crocs acérés. Assister à la transformation coûte 1d4/1d12 pts de SAN. Si le jet est réussi, les investigateurs ont encore le temps de se sauver avant qu'elle ne soit complète, sinon, ils ne réagissent pas assez vite et devront affronter les monstres.

Corps possédés par Hastur

FOR 18 CON 10 TAI 15 INT 01 POU
16 DEX 09 Bd. +1d6 PV 13
FOR 16 CON 11 TAI 17 INT 01 POU
16 DEX 07 Bd. +1d6 PV 14
FOR 16 CON 08 TAI 17 INT 01 POU
16 DEX 11 Bd. +1d6 PV 13
FOR 18 CON 11 TAI 18 INT 01 POU
16 DEX 08 Bd. +1d6 PV 15

Armes : Tentacules (les monstres n'en utilisent que deux) 65%, 1d4 pts de dommages + Bd.

Compétences principales : Morsure 25% ou automatique si deux tentacules touchent, 1d8 pts de dommages

Armure : aucune, mais si les investigateurs possèdent la statue d'Hastur venue de Celaeno, et la brandissent devant eux, ils tombent en poussière, ne laissant que quelques braises rougeoyantes, leurs haillons et leur collier.

Sortilèges : ils n'ont pas accès sous cette forme aux sortilèges qu'ils peuvent maîtriser en tant qu'humains.

A présent qu'ils sont seuls dans la chapelle, les investigateurs peuvent l'explorer plus en profondeur. La spirale qui remplace parfois le Signe Jaune sur le mur derrière l'autel est un portail qui représente un danger permanent. Les objets qui touchent le mur lorsque la spirale apparaît sont projetés dans une autre dimension, froide et obscure. Les humains ne peuvent pas franchir ce seuil, mais les Dieux Extérieurs le peuvent.

Les grimoires qui encombrant l'autel décrivent le sortilège destiné à inviter Hastur dans notre galaxie (voir Livre de Règles 5ème édition p. 145 – Appeler / Congédier Hastur), le sortilège Chant d'Hastur (voir p. 149), le Grand Ancien lui-même, son avatar, son culte, ses adorateurs extra-terrestres et son habitat sur Aldébaran. Si les investigateurs s'aventurent dans la crypte d'où ils ont



vu les dignitaires arriver, ils trouveront un fatras de parchemins rongés par la vermine rangés apparemment sans ordre précis sur des rayonnages croulants. Tandis qu'ils les observent, un mur coulisse derrière eux silencieusement, et ils ne se retourneraient pas s'ils ne sentaient pas une immonde et irrespirable odeur de décomposition. Le gardien de la crypte est aussi celui qui l'a bâtie, et même mort depuis des siècles, il est encore prêt à se dresser contre tout intrus.

Le gardien est un mort-vivant à l'apparence la plus épouvantable possible, c'est-à-dire suspendu à un stade de la décomposition qu'un regard humain ne peut tolérer. Sa peau est brune, sèche et racornie, ses cheveux et ses ongles longs et jaunes, sa démarche raide et imprécise. A travers ses paupières closes et de sa mâchoire pendante et déboîtée se déversent des flots écœurants d'asticots luisants. Le masque putride qui lui sert de visage est complété par des larmes de pus séchées qui forment des croûtes épaisses sur ses joues creuses. Il est nu, et l'on voit pointer devant lui son ventre gonflé par les gaz de la décomposition, tendu au maximum, et teinté de vert sombre. Partout où il pose la main apparaît une tâche de nécrose brunâtre, et s'il s'agit de tissus vivants, ils sont entamés eux aussi par le pourrissement maléfique qui consume pour l'éternité tout son être.

Démon de pourriture

FOR 14 CON 21 TAI 12 INT 18 POU 23 DEX 08 Bd. +1d4 PV 17

Armes : Mains 75% 1d4 pts d., la victime doit réussir un jet de pourcentage sous deux fois sa CON ou la blessure grouille immédiatement de vers, elle perd 1d6 pts de SAN, 1d4 PV supplémentaires, et un jet de Médecine devra être réussi dans les 2d10 minutes ou le membre touché sera perdu.

Armure : aucune, mais le seul moyen de le blesser et de lui ouvrir le ventre qui vomira alors tous les asticots d'un coup ; frapper avec une arme contondante ou dans une autre partie que l'abdomen ne fera pas baisser le capital de PV du mort-vivant.

Sortilèges : aucun.

Perte de SAN : 1d4/3d4.

Les parchemins de la crypte constituent un véritable trésor occulte. Une centaine d'entre eux, agrémentés de riches enluminures, et datant du treizième siècle à nos jours pour les plus récents (jet en Archéologie pour dater les écrits), retracent l'histoire et les projets du culte terrestre d'Hastur des origines à aujourd'hui. Si l'on s'intéresse à l'histoire récente, il est indiqué qu'en 700 « Yuggoth l'inaccessible, la lointaine planète des Choses sans Tête, entre dans notre système solaire ; cet événement cosmique rend possible la convocation d'Hastur qui nécessite neuf piliers d'énergie. » Le manuscrit annonce également que les astres seront dans la bonne configuration, c'est-à-dire disposés en V, entre le onzième et le douzième mois de l'année 703. Les années sont données à partir de la fondation de ce sanctuaire, c'est-à-dire qu'il faut compter à partir de 1230 APJC.

D'autre part, soixante-seize parchemins datant du treizième siècle forment un ensemble, une édition rarissime et manuscrite du Livre d'Ivon, par Gaspard du Nord, un grimoire occulte décrit dans le Livre de Règles.

Chapitre y : Neiges Eternelles

La Georgie

A l'aube de la Seconde Guerre Mondiale, l'ancien royaume de Georgie, annexé par les Soviétiques au début des années 20, a gardé une forte identité communautaire. La religion musulmane y est plus pratiquée que celle de Staline, ce qui est rare en U.R.S.S.. Le Nord du pays est montagneux, et comporte des sommets de plus de cinq mille mètres. Cet environnement hostile, en altitude, était propice à l'installation d'une colonie de Fungi. Le site a été choisi pour contrôler les opérations d'invocation d'Hastur depuis la Terre. Bien qu'il n'y ait aucune contrainte politique ou militaire, il est très difficile d'atteindre cette contrée reculée ; il faut prendre le train de Paris à Saint-Petersbourg, et ensuite attendre qu'un convoi militaire se dirige vers le Sud pour ravitailler les casernes. Peu de gens s'intéressent à la petite république, elle sert seulement de relais à l'Armée Rouge pour le gouvernement, qui l'entretient dans une indifférence distante comme il le fait pour la Sibérie.

Les touristes comme les investigateurs seront déposés par le convoi militaire, pour une poignée de billets, aux pieds des gora, c'est-à-dire les hautes montagnes de la Georgie. Ils trouveront dans les quelques villages qui bordent la route pierreuse de quoi se ravitailler et surtout de quoi entreprendre l'ascension des pentes abruptes qui se dressent devant eux. Il va leur falloir bien du courage pour éclaircir le mystère qui se trame ici...

Base de Recherche

C'est au sommet du gora Kazbek, à 5047 mètres d'altitude, que les Fungi de Yuggoth se sont installés. La base est déguisée en exploitation pétrolière ; d'énormes foreuses vont et viennent à travers le roc gelé de la montagne, lançant une plainte mécanique stridente et répétitive. On voit aussi ça et là quelques empilements de barils rouillés, auxquels personne ne semble faire attention. Et pour cause, ils font partie du faux décor et sont remplis de sable. Les employés apparents, vêtus d'épais manteaux de fourrure qui ne laissent apparaître qu'une fissure pour leurs yeux perçants, sont tous des sectateurs. Leur comportement est assez louche, ils semblent plus surveiller les puits et les environs que travailler véritablement. Si on leur pose des questions, ils diront qu'ils sont des contremaîtres et surveillent les machines à la surface, tandis que tous les ouvriers sont au fond, en train de réparer une avarie qui ralentit la cadence. Ils sont méfiants vis-à-vis des investigateurs, et pensent que si ceux-ci disparaissaient, d'autres personnes au courant de leur expédition pourraient lancer des recherches et parvenir jusqu'à eux avec des renforts.

Un simple jet en Mécanique permet de remarquer que les foreuses tournent à vide. Les sectateurs pourront inventer un autre mensonge en disant qu'elles ont été momentanément éloignées de la roche en attendant d'être parfaitement opérationnelles. D'ailleurs, il s'agit de matériel vétuste, sinon obsolète, et ce mensonge est plausible. En revanche, il sera moins évident d'expliquer pourquoi aucune des machines ne porte de marque officielle de l'U.R.S.S., et qu'il n'y ait sur place aucun membre du parti commu-

niste, malgré l'implication de celui-ci dans les grands projets ouvriers, d'habitude. Le camp n'a aucune radio, aucun responsable apparent. Les investigateurs ne peuvent pas s'introduire aussi facilement dans la mine, toutefois. Ils doivent passer à l'insu des quelque vingt sectateurs présents. Le sommet du gora Kazbek est parsemé d'amas rocheux noirs qui transpercent la neige, derrière lesquels ils peuvent s'abriter quelques instants. De proche en proche, ils parviendront à l'entrée s'ils réussissent un jet en Discrétion et attendent des heures plus sombres, lorsqu'une partie des sectateurs a disparu dans les tentes du camp. On peut remarquer en passant que le nombre de tentes est limité à ces vingt contremaîtres, et qu'aucune structure n'est prévue pour abriter des ouvriers supplémentaires.

Les abords directs de la mine sont parfaitement silencieux, si on excepte le mugissement sifflant du blizzard. A l'intérieur, il fait très sombre, les ouvriers travaillant avec le minimum de lumière. Ces pauvres bougres sont des paysans géorgiens des environs, hypnotisés à tel point qu'ils ne répondent pas aux invectives des investigateurs et ne les remarqueront même pas. La véritable raison de la présence des sectateurs ici est un minerai, le Prométhéum, un résidu qui se forme dans les anciens gisements d'Uranium. Cette roche est extraite des parois dures à l'aide de piolets et d'autres outils de fortune, avant d'être acheminée par des chariots sur rail dans une galerie plus grande, le cœur de l'installation. Le Prométhéum est déversé dans une gigantesque cuve en fonte, sous pression, d'où partent de nombreux tuyaux d'acier munis de valves qui amènent la vapeur. L'énergie du minerai sert à fabriquer des armes extra-terrestres et des transporteurs intergalactiques ressemblant à des cônes de métal comportant une porte rivetée et un tableau de commande compliqué. Dans une galerie parallèle à celle de la cuve vit une colonie de 1d20+20 Mi-Go, les investigateurs ont donc intérêt à être prudents. Ce sont des ingénieurs chargés d'élaborer de nouvelles armes et du matériel qui permettra d'asseoir leur domination sur tout le système solaire lorsqu'Hastur sera entré dans notre galaxie.

Le maître de la mine surveille le déroulement des opérations depuis la galerie principale. Il est dissimulé dans une énorme sphère à facettes triangulaires, verte et translucide, qui émet par intermittence une faible lueur phosphorescente. Cette sphère est située au-dessus de la cuve, contre le plafond, à sept mètres du sol. Tout ce qu'on distingue en la fixant est une ombre qui pourrait être celle d'un arachnoïde colossal, se balançant lentement sur ses pattes. Il ne réagira pas en voyant les investigateurs, les confondant avec des ouvriers hypnotisés. Cependant, si leur comportement est suspect, ou s'ils créent de l'agitation, un hululement sinistre résonnera et la sphère se mettra à vibrer. Elle s'ouvrira alors comme un cocon, les facettes se désagrégeant en une purée verdâtre à l'odeur infecte, et Rhan-Thegoth sera alors libre de dévorer les intrus, sans compter qu'il appellera à lui tous les Mi-Go de la galerie voisine.

Destruction du Projet

Le moyen véritablement efficace de se débarrasser du Grand Ancien, des Mi-Go et de toutes leurs armes est de dynamiter la



cuve, en gardant un minimum de discrétion. Hélas, les cent ou deux cents ouvriers du site périront écrasés sous le roc, à moins qu'on ne les réveille de leur transe par des moyens appropriés (eau glacée, coup de feu, vives secousses...) sans attirer l'attention des gardiens. Les investigateurs qui sauveront ne serait-ce qu'un dixième des malheureux, assez nombreux pour maîtriser les sectateurs à l'extérieur (ils ne sont pas armés) auront le droit à un bonus de SAN de 3d10. Les projets de la Fraternité d'Hastur seront alors retardés pour longtemps. Car, non seulement le site était destiné aux recherches militaires, mais il devait accueillir plus tard un grand rassemblement de Mi-Go qui, sous la direction de Rhan-Thegoth et du Roi en Jaune, devaient chanter les incantations permettant la venue d'Hastur.

Se contenter de détruire le camp en surface, en dynamitant par exemple une pente neigeuse en amont et en provoquant une avalanche, est insuffisant. En 4d10 minutes, Rhan-Thegoth aura percé le manteau neigeux et se mettra à la poursuite de ceux qui ont osé s'attaquer à la base, et il se déplace bien plus vite que des hommes à pieds, surtout sur ce type de terrain. D'autre part, les ouvriers innocents seront tous condamnés, massacrés par les Mi-Go furieux de cet imprévu, et leurs armes seront intactes.

Partie III : Des Mondes Vierges et Étranges

Chapitre α : La Planète Etincelante

Introduction

Les investigateurs peuvent visiter Vénus, ainsi que les mondes décrits ultérieurement, soit à partir du puits découvert sous le loch, en Ecosse, soit à partir des transporteurs intergalactiques du Caucase. Cependant, ces derniers ont un fonctionnement beaucoup moins instinctif, et la destination des investigateurs serait alors choisie aléatoirement à l'aide d'1d4. Bien entendu, s'ils ne portent pas la combinaison adéquate, des investigateurs qui souhaiteraient visiter ces mondes seraient instantanément tués par l'asphyxie et la dépressurisation.

Vénus abrite une race intelligente. Il s'agit d'une civilisation d'hommes lézards aux mœurs barbares et primitives selon nos critères. Toutefois, ces humanoïdes aux yeux globuleux édifient par un moyen inconnu des cités et des murs qui paraissent pour l'être humain totalement invisibles. Ces constructions peuvent être des pièges mortels si on s'y laisse prendre. Cette civilisation et son art mystérieux sont empruntés à H.P. Lovecraft dans sa nouvelle Dans les Murs d'Eryx.

Premiers Contacts

Le site d'arrivée comporte un puits semblable à celui du loch, quoi qu'il n'y ait qu'une seule destination pour repartir, la Terre ; il est entouré de modules de transport intergalactiques. Tout est réuni sur une plateforme circulaire de pierre noire polie, et on retrouve ce même dispositif sur la Lune, sur Hali ou sur Yuggoth. Il fait extrêmement chaud, quoi que grâce à leur combinaison les spationautes ressentent l'équivalent de 60°C. Les abords immédiats semblent calmes, mais pas dépourvus de vie. Un sol

marécageux recouvert de longues bandes vertes, des algues indigènes, entoure la plateforme, jusqu'à la lisière d'une forêt qui cerne les investigateurs de toutes parts. Celle-ci est un curieux assortiment de fougères primitives rappelant celles des premiers âges de la Terre, et de longs arbres maigres à l'écorce pourpre striée, plongeant dans la vase leur racines en échasses. En marchant vite, à cause de la faible gravité, il est possible de ne pas s'enfoncer dans la boue plus profondément que la cheville, cependant, quelqu'un de statique s'enfoncera jusqu'au cou en moins d'une minute. Des investigateurs vraiment téméraires, et qui ont des aptitudes sportives, pourront ouvrir la fermeture éclair du compartiment inférieur de leur sac à dos, en retirer le lingot de plomb qui leur garantit un certain ancrage, et ensuite franchir la distance jusqu'aux premières racines en deux ou trois bons prodigieux. Une fois dans la forêt, il est facile de se déplacer au sec, de racine en racine, sans plus jamais toucher le sol.

La forêt offrira un couvert aux investigateurs lorsqu'ils apercevront les premiers signes d'intelligence sur Vénus. Il se trouve que cette forêt pousse au bord d'un précipice et que s'ils ont pris la mauvaise direction, ils devront de toute façon rebrousser chemin pour trouver la sortie. A quelques centaines de mètres d'eux, un rassemblement d'une centaine de Fungi voltige dans les airs tel une nuée de vautours affamés. Les investigateurs sont totalement sourds dans leur combinaison, cependant les myriades d'ailes de cuir extra-terrestre doivent fendre l'air avec un vacarme épouvantable. Ils décrivent une spirale, filent à une très haute altitude lorsqu'ils en atteignent le centre, puis redescendent en piquée à une allure vertigineuse sur un cristal étincelant qui pourrait être le cœur d'une étoile enfermé dans une boîte de Pandore octaédrique, prête à s'ouvrir pour laisser exploser le chaos originel.

Ce cristal semble flotter à une vingtaine de mètres du sol, et les Fungi s'écarteront toujours in extremis avant de le heurter. Des hommes lézards assistent silencieusement à la scène irrationnelle. Ils sont peut-être cent ou deux cents, bien ordonnés en carrés concentriques autour du cristal, étagés sur plusieurs niveaux invisibles, ce qui donne l'impression qu'ils marchent sur l'air. En fait, ils sont debout sur une ziggourat qu'ils ont bâtie eux-mêmes et qui de par sa constitution échappe à l'œil humain. Le cristal que l'on trouve au sommet est l'un de ces roches rares et précieuses qu'on ne peut trouver que sur Vénus ; les hommes lézards n'ont aucun mal à les trouver, mis à part les spécimens de très grosse taille comme celui-ci, et connaissent l'intérêt que les autres races de l'univers leur portent, aussi ils les utilisent souvent comme monnaie d'échange.

Les Mi-Go sont en train d'enchanter le cristal avec toute leur puissance ; cette bombe sera acheminée au centre du Système Solaire et y explosera quelques instants avant qu'Hastur ne soit conjuré. Il se formera alors une déchirure spatio-temporelle, un Seuil magique qui permettra à tous les semblables d'Hastur, qui dorment avec lui dans le Lac de Hali, de suivre leur maître dans la Voie Lactée. Ces monstres sont semblables en apparence au Grand Ancien, quoi que plus petits et dépourvus de son ambition démesurée. Il est impossible de dire si les créatures de Hali sont des rejetons d'Hastur, ou les autres membres d'une race impie du fin

fond de l'univers. Lorsque toute cette engeance démoniaque se sera introduite dans notre monde, les hommes lézards seront en principe épargnés pour avoir contribué à l'ouverture du Seuil.

Intervention Désespérée

Il serait totalement suicidaire de se diriger vers la ziggourat où se tient le rituel. C'est un lieu hautement secret, l'un des temples les plus importants du culte des hommes lézards, et de toute façon des murs invisibles sont érigés en labyrinthe depuis l'orée de la forêt jusqu'au pied de l'édifice, que seuls les hommes lézards sont capables de voir. Ces murs sont extrêmement lisses et il est impossible de les marquer durablement avec quoi que ce soit.

Le mieux que l'on puisse faire est de dynamiter le sol régulièrement selon un axe rectiligne, qui passe approximativement par la porte d'arrivée sur Vénus. Tout personnage ayant fait un peu d'ingénierie peut avoir cette idée, et devra réussir un jet en Géologie pour placer correctement la dynamite et estimer la charge. Au moment de l'explosion, il se créera une fracture dans le roc, un pan de plusieurs centaines de mètres s'écroulera dans le précipice ; ensuite, la partie plus profonde la falaise, celle qui porte la ziggourat, s'affaissera, et un glissement de terrain entraînera le temple et son cristal dans le vide. En heurtant le fond, le cristal magique libérera de façon inopinée toute la puissance qu'il a emmagasinée, provoquant l'effet cumulé de centaines de bombes atomiques. Toute la région sera rayée de la carte. La tempête de flammes sera visible depuis les observatoires de la Terre, qui connaîtra pendant une semaine d'importantes perturbations magnétiques, comme des dérèglements d'appareils, ou des aurores boréales spectaculaires dans des régions inattendues. Les scientifiques de notre planète concluront qu'un astéroïde s'est écrasé sur Vénus.

Bien entendu, après ce cataclysme, les moyens d'aller sur Vénus seront désactivés. Les investigateurs auront un important bonus de SAN, déterminé par le Gardien. Il leur faut 1d2+4 heures pour installer tout le dispositif qui fera exploser la falaise, et durant ce temps, il y a 20% de chances toutes les 30 min qu'ils soient surpris par un homme lézard solitaire.

Homme Léopard de Vénus

FOR 1d6+18 CON 4d6 TAI 5d6 INT 2d6+4 POU 5d6 DEX 3d6+6

Armes : Cimeterre 35%, 1d8 pts d. + Bd.

Armure : 2 pts de cuir. En outre, 3 hommes lézards sur 4 sont équipés d'un bouclier invisible avec lequel ils peuvent parer les balles et les coups portés par une arme longue (lance, épée...) s'ils réussissent un jet de pourcentage sous 3xDEX. Si les investigateurs ont remarqué le bouclier, ils peuvent le récupérer sur le cadavre de leur adversaire vaincu, et le ramener sur Terre.

Sortilèges : les hommes lézards avec 10+ en INT connaissent 1d4 sortilèges du Grimoire Inférieur.

Perte de SAN : aucune.



Chapitre β : On a marché sur la Lune

Introduction

Semblable à celui de Vénus, le site d'arrivée sur la Lune se trouve au fond d'un cratère. Malgré leurs combinaisons, les investigateurs ressentiront un froid mordant, ils auront à endurer protection comprise environ -15°C. Dès qu'ils sont arrivés, un Mi-Go qui volait au-dessus de leurs têtes descend brusquement devant eux et se tient immobile à leur hauteur, les examinant scrupuleusement. Il pose deux pinces sur les épaules d'un des investigateurs, et présente l'amas de tentacules verdâtres qui lui sert de tête devant le casque. Le plus sage est de ne surtout pas bouger. Après tout, les Mi-Go attendaient la venue d'un groupe d'humains semblablement vêtus, et ne distinguent pas vraiment les différents individus de cette race entre eux. Au bout d'un temps qui semblera à l'investigateur scruté une éternité, une voix télépathique résonnera enfin dans son crâne :

« Nous vous attendions. Rechargez en Prométhéum les modules 24 et 32 du Bouclier. Nettoyez la zone 7. Réparez la lentille d'observation n°6. Faites vite. Nous aurons encore besoin de vos services plus tard. »

Un Centre de Coordination

Toutes les opérations d'invocation d'Hastur seront suivies par les adeptes humains et extra-terrestres depuis la Lune. Le cratère qui abrite la base a un diamètre d'environ deux kilomètres, et une profondeur de près de cinquante mètres. C'est une structure bien organisée, qui compte actuellement cent soixante Mi-Go. Les bords du cratère ont été nivelés par des escaliers aux dimensions humaines. Sur le pourtour, tout en haut, sont placés à intervalle régulier des dispositifs qui ressemblent à des projecteurs de cinéma ; un compartiment s'ouvre à la base de leur trépied, qui peut être rempli de minerais. L'ensemble des cinquante-huit modules génère une barrière circulaire de cent mètres de haut, aussi réfléchissante qu'un miroir.

Cette barrière est intangible, et si les investigateurs la touchent, ils verront une onde se former à la surface. Ils peuvent même passer discrètement de l'autre côté. Plus qu'une barrière, il s'agit d'un leurre qui dissimule la base aux yeux des autres habitants de la Lune, les immondes Bêtes Lu-

naires décrites dans le Livre de Règles. Vu de l'extérieur, le cratère est complètement invisible. Un paysage plat factice le remplace. Les investigateurs pourront d'ailleurs voir au loin une base des Bêtes Lunaires, qui ressemble à des empilements d'hémisphères de pierre blanche ornées de piquants. C'est une base importante, d'où partent de nombreuses allées dallées, sur lesquels marche une foule compacte de milliers de Bêtes Lunaires et leurs esclaves qu'elles fouettent et torturent de toutes les manières possibles.

La base comporte également un hangar où est entreposé le Prométhéum, avec des chariots pour le transporter, et des outils divers (pelles, pioches, matériel de soudure...). Les surfaces dépourvues de constructions sont divisées en zones qui portent de gros numéros tracés sur le sol à la peinture blanche. La zone 7 mentionnée par le Mi-Go est toute proche de la barrière extérieure ; un groupe de cadavres de Bêtes Lunaires percées de nombreux javelots gît à cet endroit. Celles-ci auront probablement cherché à s'aventurer trop prêt de la base, inconscientes du danger. La base possède encore des tours de métal formées par des cercles de poteaux de dix à cinquante mètres selon la tour, avec au sommet une épaisse lentille orientable.

L'une de ces lentilles est sur le point de tomber car le bras articulé qui permet de l'orienter est presque démonté. Une échelle étroite permet de graver les trente mètres qui la séparent du sol. Si les investigateurs se tournent les pouces, ils seront rapidement rappelés à l'ordre ou exécutés.

Le plus simple pour détruire cette base est de donner un bon coup de pioche dans un des projecteurs du Bouclier. Cédant à la panique, les Mi-Go s'engouffreront aussi vite que possible dans le puits d'arrivée, sans perdre de temps à massacrer les investigateurs.

Ce ne sera qu'une question de minutes avant que les Bêtes Lunaires ne notent la présence de cette base au loin et n'envoient leurs troupes la détruire. Par contre, les investigateurs ne doivent pas espérer quitter la base par le même puits, car ils seraient exterminés à leur arrivée dans la grotte du Loch par les Mi-Go fugitifs. Ils peuvent emprunter l'un des nombreux transporteurs intergalactiques, sans garantie de la destination hélas.

Chapitre γ : Hali et Yuggoth

Il faut espérer que les investigateurs ne seront pas assez fous pour s'aventurer dans

ces mondes. Hali est la demeure d'Hastur. En dehors de son lac gigantesque, dans lequel dorment les pires abominations de l'univers, c'est une planète immense (d'où une gravité écrasante) et vide, présentant à perte de vue des paysages de désert orangé parsemés quelques fois de buissons noirs épineux.

Quant à Yuggoth, c'est la planète natale des Fungi, qui y sont omniprésents dans un paysage chaotique d'immenses aiguilles de métal pointées vers le ciel mauve, de plantes malades aux fruits irisés et gélatineux, d'animaux cyclopes étranges et menaçants. Aucune présence humaine, qu'il s'agisse d'adorateurs d'Hastur ou pas, n'y est tolérée.

Conclusion

Il convient au Gardien des Arcanes de décider du sort du Système Solaire. Selon les échecs et les victoires des investigateurs sur les différents plans d'Hastur, il déterminera si oui ou non le rituel a lieu, si oui ou non il fonctionne, et si le Grand Ancien se manifeste seul ou accompagné de son engeance maléfique.

Une fois invoqué, Hastur se laissera dériver lentement au hasard, et ne résistera pas lorsqu'il sera pris par l'attraction de l'une ou l'autre planète. Ensuite, il s'écrasera à sa surface, provoquant une gigantesque explosion, enfouira ses tentacules dans la croûte tellurique, et sucera littéralement toute la vie que cette planète contient. La planète se disloquera lorsque son cœur en fusion aura été complètement privé de son énergie par la bête. Et puis, Hastur choisira une autre planète, et recommencera. Il terminera en absorbant l'énergie du Soleil, ce qui lui donnera presque un pouvoir illimité pour conquérir le reste de l'univers.

Dès l'instant où Hastur pénètre notre système, il sera remarqué par un observatoire terrestre. Ceci ne manquera pas de déclencher des vagues de panique sans précédent dans la population. Evidemment, s'il choisit la Terre comme cible, ce sera un désastre et un carnage immense. Pourtant, c'est peut-être la seule planète qui lui opposera de la résistance, car son avènement déclenchera le réveil des autres Grands Anciens endormis sur notre planète, et ceux-ci refuseront de laisser à Hastur la domination de tout l'univers. Difficile de mesurer les conséquences catastrophiques d'une guerre entre Hastur et les habitants de R'lyeh...

